



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH AGAMA
ISLAM BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

**OLEH
NADIA MAHARANI UTAMI
F1121211027**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH AGAMA
ISLAM BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**OLEH
NADIA MAHARANI UTAMI
F1121211027**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH AGAMA
ISLAM BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

NADIA MAHARANI UTAMI
F1121211027

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP.198407222008012005



Lukmanulhakim, S.T., M.Pd
NIP.198612102014041002

Disahkan Oleh,

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura



Dr. Ahmad Yani T. M.Pd.
NIP.196604011991021001

Lulus Tanggal:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH AGAMA
ISLAM BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

NADIA MAHARANI UTAMI
F1121211027

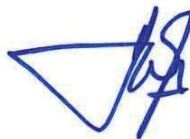
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP.198407222008012005

Pembimbing II



Lukmanulhakim, S.T., M.Pd
NIP.198612102014041002

Penguji I



Dr. Halida, M.Pd.
NIP.197404222006042001

Penguji II



Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd
NIP. 198206292023212020

**Mengetahui,
Ketua Podi PG-PAUD**



Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP.198407222008012005

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IMMERSIVE
BERBASIS VIRTUAL REALITY DALAM MENGENAL RUMAH
IBADAH AGAMA ISLAM BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada :

Nadia Maharani Utami

NIM F1121211027

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP. 198407222008012005

Pembimbing II



Lukmanulhakim, S.T., M.Pd.
NIP.198612102014041002

Mengetahui
Ketua Prodi PG-PAUD
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak



Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP. 19840722200801205

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH AGAMA
ISLAM BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

Nadia Maharani Utami

F1121211027

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP. 198407222008012005

Pembimbing II



Lukmanulhakim, S.T., M.
NIP.198612102014041001

Disahkan Oleh,

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura



Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.

NIP.196604011991021001

Lulus Ujian

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadia Maharani Utami

NIM : F1121211027

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 5 Desember 2024
Yang membuat pernyataan,



Nadia Maharani Utami
F1121211027

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis *virtual reality* merupakan salah satu bentuk pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat memberikan pengalaman dan inovasi baru dalam proses pembelajaran di PAUD. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, Pembelajaran *immersive* membuat proses belajar mengajar terlihat lebih menarik, salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar pada anak usia dini ialah *Virtual reality* yang mana dengan hal ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi anak dalam mengenal agama Islam. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melihat kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam mengenal rumah ibadah agama Islam bagi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau biasa lebih dikenal dengan *Research and Develpment* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sebelum dilakukan uji coba produk kepada anak di TK Negeri Pembina media *virtual reality* ini telah dibuat dan divalidasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi. Selanjutnya hasil penelitian ini diperoleh dengan melakukan tindakan kelas di kelas B3 dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pontianak Selatan, dengan mendapatkan nilai rata-rata 5 dengan kriteria “Sangat Efektif” sehingga pengembangan media *virtual reality* ini sangat layak untuk dikembangkan atau digunakan untuk proses belajar dalam mengenal rumah ibadah agama Islam bagi anak usia dini.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran; Pembelajaran *Immersive* ; *Virtual reality*;
Rumah Ibadah; Anak Usia Dini**

MOTO

Awali dengan **Bimillah** dan akhiri dengan **Alhamdulillah**.

يُسْرًا أَلَسْرًا مَعَ إِنَّ , يُسْرًا أَلَسْرًا مَعَ فَإِنَّ

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya
sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS Al-Insyirah: 5-6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta 'ala karena berkat rahmat hidayah, dan karunia-Nya, yang telah melimpahkan keberkahan serta petunjuk-Nya, melalui orang-orang yang membimbing dan mendukung dengan berbagai cara sehingga peneliti dapat menulis dan menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mempersembahkan skripsi yang telah peneliti susun ini kepada:

1. Mamaku, Ngatmi. Terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan tanpa henti yang selalu kau berikan. Dalam setiap langkahku, aku merasakan kehangatan kasihmu yang menguatkan di saat-saat sulit. Tanpa pengorbananmu, aku tidak akan sampai di titik ini. Skripsi ini kupersembahkan sebagai tanda terima kasih dan cinta yang tak terhingga untukmu.
2. Ayahku, Budi Dharmawan. Terima kasih atas kerja keras dan teladan hidup yang selalu kau tunjukkan. Semangatmu dalam bekerja dan ketekunanmu dalam menghadapi segala tantangan menjadi inspirasi terbesar dalam hidupku. Dukunganmu yang tulus dan tak kenal lelah membuatku terus berusaha dan bertahan. Skripsi ini adalah bukti nyata dari segala bimbingan dan doronganmu.
3. Adik-adikku tersayang, Ajeng Lovina Sekar Arum dan Ryu Dana Diaksa Alvaro. Terima kasih atas keceriaan dan semangat yang kalian bawa ke dalam hidupku. Kalian adalah sumber kebahagiaan dan motivasi bagiku untuk terus maju. Semoga skripsi ini dapat menjadi inspirasi bagi kalian untuk selalu

berjuang meraih impian. Ingatlah, dengan tekad dan usaha, tidak ada yang tidak mungkin.

4. Untuk keluarga besarku, terima kasih atas cinta, dukungan, dan doa yang tak pernah putus mengalir. Setiap anggota keluarga telah memberikan warna dan makna dalam hidupku, serta membentuk pribadi dan karakter yang kuat dalam diriku. Skripsi ini kupersembahkan untuk kalian semua, sebagai tanda terima kasih dan penghargaan atas cinta dan dukungan yang tak terhingga.
5. Untuk Sahabat kecilku, Shinta Adelia Irma, Nisfuhani Nurhasanah, dan Lisa Wulandari. Terima kasih karena telah menjadi tempat ku berkeluh kesah selama ini dan tidak pergi saat aku terpuruk. Terima kasih atas semangat dan motivasi yang selalu kalian berikan kepadaku hingga aku bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga akhir. Semoga kebahagiaan selalu menyertai kalian.
6. Untuk Sahabatku, Sri Atika, Dania Nita Kurniawati, Aurel Maynanda, dan Putri Intan Safitri. Terima kasih karena telah membersamai ku selama masa perkuliahan dan di perantauan yang tidak mudah ini, terima kasih karena selalu ada dan saling merangkul untuk tiap-tiap langkah yang sedang kita jalani. Semoga Allah berikan kemudahan untuk hidup kalian.
7. Teman-teman seperjuangan jurnal artikel penelitian. Terima kasih banyak sudah membersamai dan memberikan berbagai macam bentuk bantuan kepada saya selama masa perjuangan dalam melalui kegiatan MBKM Penelitian Payung Dipa Universitas Tanjungpura ini, Semoga allah senantiasa menjaga kalian.

8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, saran dan masukan kepada peneliti selama proses penulisan skripsi ini.
9. Untuk pemilik NIM C1011211105 terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Terima kasih karena telah berkontribusi banyak untuk saya bisa mencapai di posisi ini, terima kasih atas waktu, tenaga, dan materi yang telah diberikan. Terima kasih karena telah “sempat” menjadi rumah yang paling aman dan nyaman untuk pulang, walau meski pada akhirnya kau tak menemaniku hingga akhir. Semoga Allah senantiasa memberkahi semua langkah dalam perjuanganmu.
10. Teruntuk Afiyana Awan Danu, Terima kasih telah hadir menemani penulis dalam suka dan duka dalam masa penelitian hingga jadinya skripsi ini. Terima kasih karena telah menjadi salah satu sumber dukungan baik dari segi fisik dan materi serta semangat yang tak ternilai, menjadi tempat penulis bercerita dan berkeluh kesah hingga penulis selalu teringat akan tujuan yang ingin dicapai. Semoga kita bisa merayakan pencapaian ini bersama dan terus melangkah maju dalam perjalanan kita.

11. Terakhir, untuk diriku sendiri. Terima kasih karena tetap berjuang walau meski dihantam kenyataan yang tidak mengenakkan. Terima kasih karena sudah bertahan walau rasa sakit yang diterima sudah tak lagi mampu di tahan. Terima kasih atas, ketekunan, ketabahan, dan kerja keras selama masa pendidikan. Semoga semua usaha dan pengorbanan yang dilakukan tidak berakhir dengan sia-sia. Semangat dan percayalah bahwa segala sesuatu akan terbayar dengan hasil yang memuaskan. Teruslah berjuang dan jangan menyerah, karena kesuksesan ada di depan mata. Aku bangga padamu, diriku sendiri!

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta 'ala karena berkat rahmat hidayah, dan karunia-Nya, yang telah melimpahkan keberkahan serta petunjuk-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, yang telah menjadi teladan utama dalam mengemban risalah keislaman kepada umat islam.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Immersive* Berbasis *Virtual reality* Dalam Mengenal Rumah Ibadah Agama Islam Bagi Anak Usia 5-6 Tahun”**. Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemanfaatan media ajar dalam membantu pendidik meningkatkan minat dan motivasi belajar pada anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Islam dengan Pembelajaran *Immersive*.

Skripsi ini disidangkan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir penyusunan skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari pihak lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dian Miranda, S.Psi., M.A., selaku dosen pembimbing pertama dan ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, memberikan dukungan, pemikiran, saran dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Lukmanulhakim, S.T., M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, memberikan dukungan, pemikiran, saran dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Halida, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dalam penggunaan fasilitas dan izin kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan selama masa perkuliahan.
6. Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah memberikan pelayanan administrasi akademik selama perkuliahan.
7. Mamaku Ngatmi, Ayahku Budi Dharmawan, Adikku Ajeng Lovina Sekar Arum, dan Ryu Dana Diaksa Alvaro, yang terus memberikan dukungan, baik

itu berupa doa, materi, serta motivasi sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Sahabat-sahabat kecilku, Shinta Adelia Irma, Nisfuhani Nurhasanah, dan Lisa Wulandari, yang selalu memberikan dorongan, masukan, apresiasi, motivasi, serta semangat sehingga peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Sahabatku semasa perkuliahan Sri Atika, Dania Nita Kurniawati, Aurel Maynanda, dan Putri Intan Safitri, yang selalu memberikan dorongan, masukan, apresiasi, motivasi, serta semangat sehingga peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, saran dan masukan kepada peneliti selama proses penulisan skripsi ini.

Semoga segala dukungan, bantuan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan limpahan rahmat dari Allah Subhanahu Wa Ta'alla. Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, 27 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Fokus penelitian	6
D. Rumusan masalah.....	7
1. Rumusan masalah umum	7
2. Rumusan masalah khusus	7
D. Tujuan penelitian.....	8
1. Tujuan umum	8
2. Tujuan khusus	8
E. Manfaat penelitian.....	9
1. Manfaat teoritis	9
2. Manfaat praktis.....	9
F. Definisi konseptual.....	10
1. Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality	10
2. Pembelajaran <i>immersive</i> berbasis virtual reality	12
3. Pengenalan rumah ibadah agama islam bagi anak usia dini	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Media pembelajaran	18
1. Pengertian media pembelajaran	18
2. Ciri-ciri media pembelajaran	22
3. Fungsi media pembelajaran	24
B. Pembelajaran <i>immersive</i> berbasis virtual reality.....	25
1. Pengertian pembelajaran <i>immersive</i>	26

2.Karakteristik pembelajaran <i>immersive</i>	27
3.Pengertian virtual reality.....	28
4.Karakteristik virtual reality	30
5.Kelebihan dan kekurangan virtual reality	32
C. Pengenalan rumah ibadah agama bagi anak usia dini	33
1.Pengenalan rumah ibadah agama islam bagi anak usia dini	34
2.Karakteristik rumah ibadah agama islam bagi anak usia dini.....	36
3.Fungsi rumah ibadah agama islam bagi anak usia dini	39
D. Fokus yang dikembangkan	40
E. Penelitian relevan	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	46
1.Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	47
2.Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	48
3.Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	56
4.Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	58
5.Tahap <i>Evaluasi</i> (Evaluasi)	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil penelitian	62
1.Urgensi ketersediaan produk media pembelajaran <i>immersive</i> berbasis virtual reality	63
2.Hasil pengembangan media virtual reality	65
3.Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	67
4.Evektifitas media virtual reality dalam menyediakan informasi.....	78
5.Evaluasi pembelajaran di paud.....	82
B. Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Relevan	44
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen ahli media	53
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi,	54
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen kepraktisan untuk pengguna	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen pengamatan uji coba produk.....	55
Tabel 3.5 Jenjang Kriteria Validitas	58
Tabel 3.6 Jenjang kriteria kepraktisan pengguna dan uji coba produk.....	60
Tabel 4.1 Jadwal Validasi Ahli Media Dan	68
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media I	71
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media II	75
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi I	76
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi II.....	77
Tabel 4.6 Hasil rekapitulasi ahli media dan ahli materi.....	78
Tabel 4.7 Hasil pengamatan uji coba produk.....	79
Tabel 4.8 Hasil kepraktisan pengguna guru	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Pengembangan ADDIE	46
Gambar 3.2 Pengeditan virtual reality melalui lapentor	49
Gambar 3.3 Aset Virtual reality dengan aplikasi canva.....	49
Gambar 3.4 proses perancangan voice over untuk virtual reality	50
Gambar 3.5 Pengeditan Kode QR VR Masjid Raya Mujahidin.....	50
Gambar 3.6 Desain flipbook yang memuat Virtual reality	51
Gambar 3.7 Desain QR Code VR Masjid Raya Mujahidin	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media	106
Lampiran 2 Lembar Validasi ahli Materi.....	113
Lampiran 3 Angket kepraktisan pengguna.....	115
Lampiran 4 Lembar pengamatan uji coba produk.....	119
Lampiran 5 Lembar validasi ahlo media I	121
Lampiran 6 Lembar validasi ahli media II	127
Lampiran 7 Lembar validasi ahli materi I.....	133
Lampiran 8 Lembar validasi ahli materi II.....	135
Lampiran 9 Angket kepraktisan Pengguna	137
Lampiran 10 Angket kepraktisan pengguna.....	141
Lampiran 11 Uji coba produk.....	145
Lampiran 12 Rekapitulasi Validasi Ahli Media I.....	149
Lampiran 13 Rekapitulasi Validasi Ahli Media II	150
Lampiran 14 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi I	151
Lampiran 15 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi II	152
Lampiran 16 Rekapitulasi Validasi Kedua Ahli Media Dan Ahli Materi.....	153
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Pengguna (Guru)	154
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Pengguna (Guru)	155
Lampiran 19 Dokumentasi Uji Coba Produk.....	156
Lampiran 20 Bentuk LKPD/LKA	157
Lampiran 21 QR Code Masjid Raya Mujahidin.....	158
Lampiran 22 Bukti Review Jurnal	159

Lampiran 23 Bukti Revisi Jurnal/Artikel.....	160
Lampiran 24 Lembar SK pembimbing	161
Lampiran 25 Lembar SK review artikel	162
Lampiran 26 Link, LoA dan Jurnal Nadia Maharani Utami	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan fase kritis dalam pembentukan pondasi kehidupan seorang individu. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 pasal 1 tahun 2003 menyatakan bahwa anak usia dini ditunjukkan pada anak dengan rentang usia 0-6 tahun (Dhieni et al., 2020). Pasal ini menyatakan bahwa anak usia dini harus diberikan stimulasi pendidikan untuk mengoptimalkan pertumbuhannya sebagai persiapan dalam menempuh pendidikan selanjutnya. Masa golden age menjadi momentum penting untuk memberikan stimulus pendidikan yang komprehensif guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Berbagai usaha dilakukan dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak dalam membentuk generasi unggul. Dengan memberikan stimulus yang tepat dan pembelajaran yang menarik adalah salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan dalam membentuk dan mengembangkan aspek perkembangan anak.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengembangan aspek perkembangan menjadi fokus utama. Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014, terdapat enam aspek fundamental yang perlu dikembangkan, yakni nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni. Khususnya pada aspek nilai agama dan moral, anak

usia 5-6 tahun diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai keagamaan, mengenal agama yang dianut, melaksanakan ibadah sesuai ajaran, serta mengembangkan sikap toleransi beragama.

Dalam konteks agama Islam, pengenalan terhadap rumah ibadah, khususnya masjid, menjadi salah satu strategi penting dalam mengembangkan pemahaman keagamaan anak usia dini, sehingga anak membutuhkan media yang dapat menunjang ketertarikan anak terhadap suatu media ajar yang disediakan dalam mengenal rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun. Namun, pada kenyataannya dengan berlandaskan hasil observasi di lapangan, pengenalan rumah ibadah kepada anak usia 5-6 tahun sering kali dilakukan dengan metode konvensional seperti melalui cerita, gambar, dan video, serta dengan melakukan kunjungan lapangan. Pendekatan tradisional seperti bercerita, menunjukkan gambar, mempertontonkan video, atau melakukan kunjungan lapangan seringkali tidak efektif dalam menarik minat dan perhatian anak. Karakteristik anak usia 5-6 tahun yang memiliki rentang fokus terbatas membuat metode-metode tersebut kurang optimal dalam mentransfer pengetahuan. Kunjungan lapangan (field trip) pun memiliki sejumlah kendala praktis yang membatasi efektivitasnya. Lokasi rumah ibadah yang seringkali jauh, keterbatasan waktu, hambatan biaya transportasi, serta kebutuhan pengawasan ketat menjadikan metode ini sulit untuk dilaksanakan secara berkala. Akibatnya, kesempatan anak untuk memahami dan mengenal rumah ibadah secara mendalam menjadi terbatas.

Perkembangan teknologi di era digital saat ini membuka ruang transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu menjadi persoalan besar bagi para pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang ada saat ini agar dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam mendidik anak usia dini. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang inovatif untuk merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna (Wahyu Ariyani & Prasetyo, 2021).

Salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi ialah pembelajaran *immersive*. Pembelajaran *Immersive* adalah metode pembelajaran online yang memanfaatkan teknologi seperti *Virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), dan *mixed reality* (MR) (Putra et al., 2024) untuk memfasilitasi pembelajaran. Pembelajaran akan melibatkan gambar, suara, video, dan simbol untuk membuat anak terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah pengembangan media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* (VR).

Teknologi VR memungkinkan pengguna untuk mengalami lingkungan tiga dimensi secara interaktif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan (Muhammad et al, 2024). Dengan menggunakan media VR, anak-anak dapat “mengunjungi” rumah ibadah secara virtual, melihat bagian-bagian rumah ibadah, melihat aktivitas ibadah yang berlangsung, serta mengenal atribut ibadah yang digunakan, serta anak

dapat belajar tentang nilai-nilai agama islam dengan cara yang lebih menarik, efisien dan efektif. Pengenalan rumah ibadah agama Islam pada anak usia dini, merupakan salah satu bentuk pengembangan aspek nilai agama dan moral bagi anak usia dini yaitu pada indikator anak dapat mengetahui agama yang dianut dan memiliki rasa toleransi pada agama lain. Maka dari itu salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam pada anak usia dini ialah pemanfaatan *Virtual reality* sehingga dalam pengenalan rumah ibadah tersebut terasa lebih menarik dan interaktif.

Keunggulan VR tidak sekadar pada aspek visual, melainkan juga pada dimensi pedagogis. Teknologi ini mampu mengurangi ketergantungan pada perjalanan fisik, menghemat sumber daya, dan menghilangkan risiko keamanan yang melekat pada kunjungan lapangan, *Virtual reality* juga memungkinkan anak untuk memungkinkan anak usia 5-6 tahun untuk mengulang “kunjungan” terhadap objek yang sedang dikenalkan sehingga dapat membantu anak untuk memperkuat pemahaman anak, *virtual reality* juga memungkinkan anak untuk lebih interaktif karena *virtual reality* menyajikan pengalaman audio visual yang kaya, demi meningkatkan daya tarik dan retensi informasi kepada anak tanpa terbatas ruang dan waktu .

Dengan pemanfaatan *virtual reality*, pengenalan rumah ibadah agama Islam bagi anak usia dini akan tampak lebih menarik, sehingga informasi yang akan diterima oleh anak juga akan jauh lebih baik. Anak dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. *Virtual*

reality memberikan tampilan lokasi atau tempat kepada anak, sehingga dengan ini anak dapat merasa berkunjung pada tempat yang ingin dikenalkan kepada anak tanpa harus mengunjungi lokasi tersebut secara langsung. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme, di mana anak-anak dapat membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dalam lingkungan virtual (Sugrah, 2020).

Pengenalan rumah ibadah agama Islam bagi anak usia dini merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan dalam mengenalkan agama pada anak. Pengembangan media pembelajaran berbasis VR ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap rumah ibadah Islam, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran agama Islam yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Dari pemaparan di atas dapat diartikan bahwa pemanfaatan teknologi pada pembelajaran anak usia dini memiliki manfaat yang baik dan pengenalan rumah ibadah agama Islam (Masjid) dapat dipelajari dengan menggunakan media *Virtual reality* hal inilah yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenal rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun. Objek penelitian yang akan dikenalkan pada anak usia 5-6 tahun ialah Masjid Raya Mujahidin Pontianak, masjid ini peneliti pilih karena Masjid Raya Mujahidin memiliki arsitektur yang unik,

representatif, dan lengkap untuk dikenalkan bagian-bagian rumah ibadahnya kepada anak, Masjid Raya Mujahidin juga merupakan salah satu masjid terbesar di Kalimantan Barat tepatnya di kota Pontianak, Masjid Raya Mujahidin juga memiliki lokasi yang strategis dan mudah di akses sehingga memudahkan peneliti dalam pengambilan dokumentasi dan pembuatan konten *virtual reality*, serta Masjid Raya Mujahidin memiliki desain arsitektur modern dengan tetap mempertahankan elemen-elemen tradisional Islam sehingga dapat memberikan pengalaman visual yang menarik bagi anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* yang dapat digunakan untuk mengenal rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun. Harapannya, media ini akan meningkatkan pemahaman anak-anak tentang rumah ibadah Islam, memperkuat nilai-nilai agama dan moral, serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif di PAUD.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Immersive* Berbasis *Virtual reality* Dalam Menenal Rumah Ibadah Agama Islam Bagi Anak Usia 5-6 Tahun.

C. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini ialah “Bagaimana urgensi ketersediaan produk media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun?

2. Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan Rumusan Masalah Umum di atas terdapat beberapa rumusan masalah khusus yang perlu dikaji yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana hasil analisis urgensi ketersediaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun?
- b. Apa saja informasi penting mengenai rumah ibadah agama islam yang harus disertakan dalam media *virtual reality* untuk mendukung kebutuhan belajar bagi anak usia 5-6 tahun?
- c. Bagaimana cara media *virtual reality* dapat mengatasi keterbatasan ruang dalam memperkenalkan konsep rumah ibadah kepada anak usia 5-6 tahun?
- d. Bagaimana efektifitas media *virtual reality* dalam memberikan fleksibilitas waktu kepada anak usia 5-6 tahun untuk belajar mengenal rumah ibadah agama Islam?

- e. Bagaimana hasil dari evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *immersive* berbasis *Virtual reality* dalam mengenal rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun di PAUD?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui urgensi ketersediaan produk media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui hasil analisis dari urgensi ketersediaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun.
- b. Untuk Mengidentifikasi informasi penting mengenai rumah ibadah agama Islam yang harus disertakan dalam media *virtual reality* untuk mendukung kebutuhan belajar bagi anak usia 5-6 tahun.
- c. Untuk Menganalisis cara media *virtual reality* dapat mengatasi keterbatasan ruang dalam memperkenalkan konsep rumah ibadah kepada anak usia 5-6 tahun.
- d. Untuk efektivitas media *virtual reality* dalam memberikan fleksibilitas waktu kepada anak usia 5-6 tahun untuk belajar mengenal rumah ibadah agama Islam.

- e. Untuk Mengevaluasi hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenal rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun di PAUD.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan tambahan ilmu pengetahuan terutama tentang pengembangan media pembelajaran *immersive* berbasis *Virtual reality* dalam mengenal rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Selain memiliki manfaat secara teoritis, manfaat praktis dari hasil penelitian ini meliputi:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti dalam pemanfaatan teknologi *Virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi anak, dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran mengenal rumah ibadah agama Islam berbasis *Virtual reality*.
- c. Bagi guru, hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran *Immersive* berbasis *Virtual reality* dalam

mengenai rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun sehingga membuat pembelajaran lebih menarik.

- d. Bagi lembaga taman kanak-kanak, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran *immersive* berbasis *Virtual reality* dalam mengenali rumah ibadah agama Islam bagi anak usia 5-6 tahun.

F. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan tentang suatu konsep atau ide dalam bentuk kata-kata, yang berfungsi untuk membantu pemahaman terhadap konsep tersebut. Definisi ini biasanya bersifat abstrak dan berfokus pada pemahaman teoretis daripada aplikasi praktis. Definisi konseptual sering digunakan dalam penelitian atau studi akademik untuk menjelaskan konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian tersebut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual reality*

Pada tahap mengembangkan ini menggunakan lima model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu :

- a. Analisis (*Analysis*)

Melakukan analisis kebutuhan tentang ketersediaan media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun di lapangan.

b. Perancangan (*Design*)

Melakukan perancangan desain media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan aplikasi kamera 360°, lapentor, canva, dan merancang angket untuk ahli media, ahli materi, kepraktisan pengguna, dan lembar uji coba produk.

c. Pengembangan (*Development*)

Membuat media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun yang telah direncanakan pada tahap desain, serta melakukan validasi media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun kepada ahli materi dan ahli media.

d. Implementasi (*Implementation*)

Menerapkan media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun yang telah dinyatakan layak sehingga media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6 tahun dapat diterapkan. Penerapan media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah

ibadah agama islam diterapkan bagi anak usia 5-6 tahun dengan uji coba produk langsung dan juga membagikan angket kepraktisan pengguna kepada guru.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6. Evaluasi menggunakan evaluasi formatif berdasarkan dari masukan-masukan dari ahli media, ahli materi, pengguna guru, dan pada saat uji coba produk dari pengembangan media pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia 5-6.

2. Pembelajaran *Immersive* Berbasis *Virtual reality*

Pembelajaran *Immersive* ialah suatu metode baru dalam dunia pendidikan yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mendalam bagi peserta didik. Sehingga anak dapat merasakan pengalaman yang berbeda saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga, menciptakan lingkungan belajar tiga dimensi yang interaktif dan mendalam, di mana peserta didik dapat terlibat secara kognitif, emosional, dan sensorik dalam pengalaman pembelajaran yang menstimulasikan atau merepresentasikan situasi dunia nyata atau lingkungan imajiner.

Pembelajaran *Immersive* di PAUD merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi perkembangan setiap anak secara unik. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, pendidik memahami bahwa setiap anak memiliki kebutuhan, minat, dan gaya belajar anak yang berbeda-beda. Dengan menggunakan *Immersive* diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar bagi anak usia dini, khususnya dalam mengenal rumah ibadah agama Islam bagi anak usia dini.

Pembelajaran *immersive* adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan teknologi dan metodologi tertentu untuk menciptakan lingkungan belajar yang sangat realistis dan interaktif. Berikut adalah beberapa ciri-ciri utama pembelajaran *immersive*:

- a. *Experiential Learning*: Anak diminta belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. Pelajari konsep dan keterampilan baru dengan bereksperimen, mengeksplorasi, dan memanipulasi materi dunia nyata.
- b. *Lingkungan tiga dimensi*: Lingkungan pembelajaran VR bukan sekadar gambar 2D atau video, melainkan ruang 3D yang sepenuhnya dapat dieksplorasi. Siswa dapat melihat objek dari berbagai sudut, berjalan di sekitar lingkungan virtual, dan berinteraksi dengan elemen-elemen di dalamnya seolah-olah mereka berada di dunia nyata. Ini menciptakan tingkat realisme dan

keterlibatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional.

- c. Penggunaan sumber autentik: Materi pembelajaran disajikan melalui sumber nyata seperti benda, alam, dan lingkungan, sehingga anak dapat merasakan pembelajaran secara langsung.
- d. Pembelajaran Kolaboratif: Anak didorong untuk berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, berkomunikasi, dan bekerja sama untuk memecahkan masalah.
- e. Konteks relevan: Pembelajaran disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan pengalaman anak.
- f. Rasa kehadiran: Ini merujuk pada fenomena psikologis di mana pengguna VR merasa benar-benar "ada" dalam lingkungan virtual. Rasa kehadiran ini sangat penting dalam pembelajaran karena meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Ketika siswa merasa benar-benar hadir dalam sebuah situasi, mereka cenderung lebih fokus dan lebih mudah mengingat pengalaman tersebut.
- g. Pembelajaran terpadu: Berbagai aspek pembelajaran, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik, diintegrasikan ke dalam suatu kegiatan yang holistik dan komprehensif.

- h. Refleksi dan evaluasi berkelanjutan: Guru merefleksikan pengalaman belajar anak dan terus mengevaluasi praktik pembelajarannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Virtual reality (VR) adalah teknologi yang mampu menciptakan simulasi. Simulasi tersebut seperti dunia nyata, di mana pengguna dapat melihat suasana dan berjalan-jalan di sebuah tempat yang belum pernah dikunjungi. VR tidak hanya memberikan pengalaman melihat layar, tetapi pengguna juga dapat tenggelam dan berinteraksi dengan dunia tiga dimensi (3D). Teknologi VR menstimulasikan banyak Indera, termasuk penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan bahkan penciuman. Meskipun VR sering digunakan dalam permainan video, teknologi ini juga memiliki banyak manfaat di bidang lain, termasuk pendidikan.

Keseluruhan definisi ini menekankan bahwa pembelajaran *immersive* berbasis VR bukan hanya tentang teknologi, tetapi lebih kepada bagaimana teknologi ini digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang unik dan powerfull. pendekatan ini memiliki potensi untuk merevolusi cara kita belajar dan mengajar, membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan bermakna.

3. Pengenalan Rumah Ibadah Agama Islam Bagi Anak Usia Dini

Pendidikan Agama Islam bagi Anak Usia Dini adalah sarana untuk menyiapkan peserta didik dalam memahami, mengenal, bertakwa, mengimani ajaran agama, dan mengamalkan akhlak mulia beragama Islam. Pentingnya mengenal ruang ibadah agama Islam bagi anak usia

dini adalah sebagai salah satu langkah utama dalam proses menanamkan cinta kepada Allah SWT dan menjadi individu yang taat beribadah. Ruang ibadah, seperti masjid, memiliki peran penting dalam menumpuk cinta ibadah pada anak usia dini, mengajarkan ibadah lewat model, pendidikan, dan lingkungan yang mendukung. Masjid menjadi tempat untuk mempelajari ibadah, mengetahui nilai-nilai agama, dan memperoleh pengalaman yang membangun karakter.

Mengenalkan rumah ibadah kepada anak usia dini adalah langkah penting dalam pendidikan agama dan karakter. Tujuannya adalah agar anak-anak memahami fungsi dan makna rumah ibadah sebagai tempat untuk berdoa, beribadah, dan berkumpul bersama. Anak-anak perlu diperkenalkan dengan bagian-bagian rumah ibadah serta atribut yang digunakan dalam ibadah seperti ruang Shalat untuk melaksanakan Shalat berjamaah, mihrab sebagai petunjuk arah kiblat ceruk di dinding masjid, mimbar sebagai tempat imam berdiri untuk memberikan khotbah atau ceramah, menara yang merupakan struktur tinggi yang biasanya digunakan untuk mengumandangkan azan, serta tempat wudu sebagai tempat berwudu sebelum melaksanakan Shalat.

Adapun atribut ibadah yang dapat digunakan dalam beribadah dalam beribadah ialah, sajadah sebagai alas Shalat, mukena sebagai pakaian khusus yang dikenakan oleh perempuan saat Shalat, kopiah atau peci sebagai penutup kepala yang biasa dipakai oleh laki-laki, dan tasbeih sebagai alat untuk membantu menghitung zikir. Tata cara beribadah yang

perlu diajarkan kepada anak usia dini ialah dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan secara bertahap, dari mulai wudu hingga salam.

Pendidikan agama di PAUD memiliki tujuan untuk mengenalkan anak kepada agama yang dianut, meningkatkan keimanan, dan pengetahuan, serta sikap toleransi antar umat beragama.